

 XBOX 360



AIR★CONFLICTS

SECRET WARS





AVVISO Prima di utilizzare questo gioco, leggere i manuali della console Xbox 360® e degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali della console e degli accessori, visitare il sito www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

CONTENUTI

COMANDI..... 2

Xbox 360 Controller (Arcade).....2

Xbox 360 Controller (Simulazione)3

Tipi di visuali.....3

BENVENUTO AD

AIR CONFLICTS: SECRET WARS..... 4

Usa la tua identità4

PARTITA A GIOCATORE SINGOLO 5

Campagna – Descrizione delle missioni5

Interfaccia utente6

Contrassegni radar7

Invisibilità8

Indicatore radio8

Armi.....9

Colpire gli aerei con i razzi9

Adrenalina10

Premi delle campagne – Stelle10

Abilità personali.....10

Difficoltà11

Mira automatica11

Salta missione.....11

Aerei12

Panoramica degli aerei12

Armi e proprietà degli aerei.....13

Mitraglieri di coda13

PARTITA MULTIPLAYER..... 14

Ricerca di server.....14

Scegli un aereo – scegli una fazione15

Statistiche, menu e messaggi
nella sala d’aspetto o nel gioco15

Modalità multiplayer.....15

Deathmatch (DM)15

Deathmatch a squadre (TDM).....15

Ruba bandiera (EDF).....16

Distruggi e proteggi (D&P)16

Host della partita16

OPZIONI 17

XBOX LIVE..... 18

RICONOSCIMENTI..... 19

SUPPORTO TECNICO..... 19

CONTRATTO DI LICENZA..... 20

COMANDI

In generale, ci sono due tipi di comandi.

- Arcade – Controllo bidimensionale dell'aereo su due assi: orizzontale (sinistra-destra) e verticale (su-giù).
- Simulazione – Controllo a tre assi dell'aereo (come nella realtà): orizzontale, verticale e timone di coda.

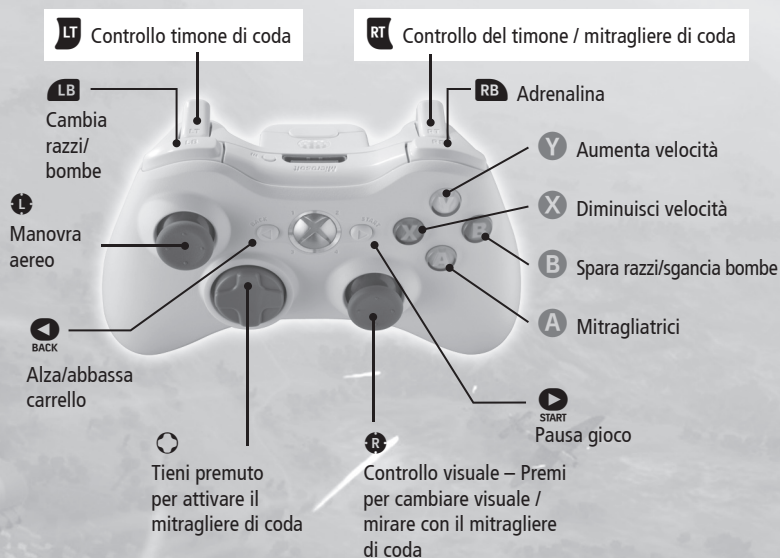
NOTA:

Puoi cambiare le impostazioni dei comandi in Opzioni dal menu principale o prima dell'inizio di una missione.

Xbox 360 Controller (Arcade)



Xbox 360 Controller (Simulazione)



Tipi di visuali

Visuale in terza persona (predefinita)	Visuale dell'aereo da dietro. Usa i pulsanti di „controllo visuale” per vedere l'aereo da altre direzioni secondo quanto necessario.
Visuale libera	Puoi specificare la posizione della visuale attorno all'aereo; usa i pulsanti „controllo visuale” per specificare le direzioni della visuale
Visuale cabina	Presenta la visuale dalla cabina di pilotaggio. Usa i pulsanti di „controllo visuale” per guardarti attorno dall'interno della cabina.
Visuale in prima persona	Simile alla visuale cabina, ma non viene visualizzata la cabina di pilotaggio.



BENVENUTO AD AIR CONFLICTS: SECRET WARS

Air Conflicts è un simulatore di volo arcade ambientato nella Prima e Seconda Guerra Mondiale, con i velivoli dell'epoca e missioni basate sugli avvenimenti storici. Il gioco è incentrato su accaniti scontri aerei, audaci bombardamenti, incursioni, contrabbando ed eccitanti imprese degli assi dell'aria.

Mentre giochi a Air Conflicts: Secret Wars, Dorothy Derbec – DeeDee per gli amici – ti racconterà la sua storia, che vivrai in prima persona nei cieli violenti di un'Europa lacerata dal conflitto. Ha trascorso la Seconda Guerra Mondiale in fuga dai nazisti, contrabbandando alcol, macchinari e medicinali per sopravvivere, cercando notizie del suo padre perduto. Guillaume Derbec era un asso dell'aria della Prima Guerra Mondiale; lo incontrerai nei flashback di quella guerra, in cui potrai pilotare gli aeroplani dell'epoca.

Le missioni contenute in questo gioco sono finzione, ma si basano su situazioni storiche che hanno avuto luogo tra il 1941 e il 1944. Nello specifico, questo gioco rievoca gli scontri che hanno visto protagonisti i coraggiosi uomini e donne dei movimenti di resistenza sorti in tutta Europa, che hanno continuato a combattere la minaccia nazista anche quando sembrava che non ci fossero speranze.

Usa la tua identità

Le partite vengono salvate automaticamente se sei connesso con il tuo profilo giocatore. Quando ti connetti o disconnetti durante il gioco, tornerai alla schermata del titolo.

PARTITA A GIOCATORE SINGOLO

Vivi la storia di DeeDee attraverso sette campagne. Ogni campagna ti porterà in un luogo diverso in Europa e seguirà un diverso capitolo della storia di DeeDee, dal contrabbando a Tobruk alla caduta di Berlino. Oppure puoi gettarti nella mischia con la modalità Combattimento aereo.

- Campagne – Gioca le missioni della storia
- Combattimento aereo – Scegli un aereo e una posizione e inizia subito la battaglia
- Ripeti missione – Ripeti le missioni della storia

La campagna – Vivi la storia di DeeDee

DeeDee racconta la storia attraverso una sequenza di scene che verranno presentate automaticamente tra una missione e l'altra. Ciascuna missione inoltre presenta estratti dai suoi diari, che ti offrono altri dettagli sul procedere della guerra. Durante le missioni vivrai le esperienze di DeeDee, comprese le sue comunicazioni e quelle della sua squadra.

Mentre tenta di sopravvivere alla guerra e aiuta i movimenti di resistenza in Europa, scopre informazioni sul padre scomparso. Incontra i compagni del suo vecchio squadrone, che le raccontano del suo passato. Alla fine di ciascuna campagna giocherai una missione flashback, scoprendo così pian piano il mistero di Guillaume Derbec.

Campagna – Descrizione delle missioni

Ciascuna missione contiene una serie di obiettivi che devi completare per portare a termine la missione. I tuoi obiettivi verranno descritti in un breve briefing prima della missione e ti verranno spiegati quando è necessario durante l'esecuzione della missione. Fai attenzione: gli obiettivi della missione possono cambiare, ascolta tutte le informazioni che ti vengono date. È possibile fallire in alcuni obiettivi, per esempio le missioni di scorta. Se fallisci in un obiettivo, o se DeeDee viene abbattuta, dovrai ripetere la missione.

Esempi di obiettivi:

- Abbattere aerei nemici
- Distruggere bersagli a terra: truppe, veicoli, navi o postazioni del nemico
- Atterrare (passare tutti gli indicatori di atterraggio nella direzione corretta)
- Raggiungere una specifica destinazione
- Individuare qualcosa tramite la navigazione radio (vedi la sezione radio)

- Non farsi individuare dal nemico (vedi la sezione invisibilità)
- Scaricare o lanciare rifornimenti

NOTA:

Ricorda che gli obiettivi possono avere un limite di tempo. Quando un obiettivo ha un limite di tempo, viene visualizzato un timer in alto al centro dello schermo.

Per consultare gli obiettivi effettivi, accedi al menu di pausa premendo **START**.

Interfaccia utente






Indicatore di invisibilità

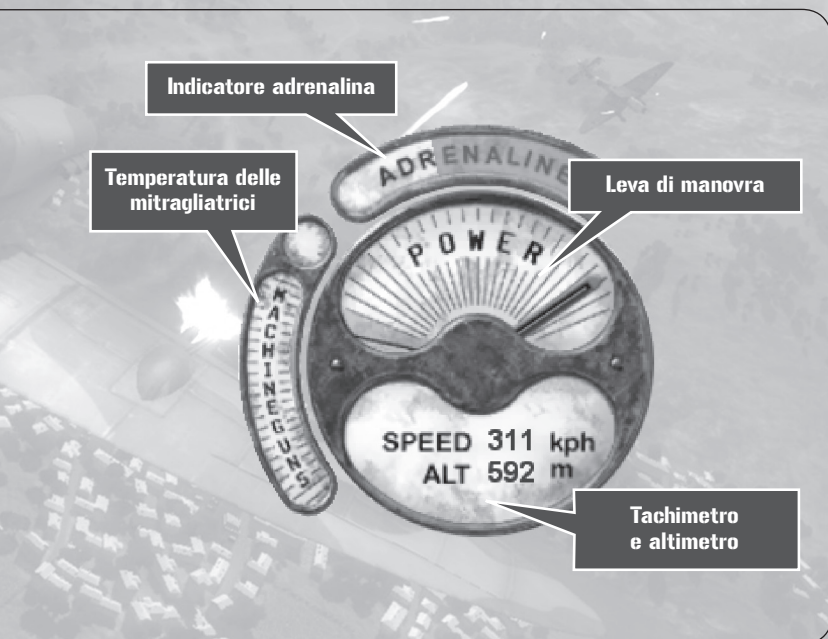
Radar

Indicatore danni

Direzione –
indicatore radio

Contrassegni radar

	(verde) Unità terrestre o edificio alleato		(rosso) Bersaglio a terra (edificio, nave, contraerea, veicolo)
	(verde) Aereo alleato		(rosso) Aereo nemico
	Indicatore di obiettivo missione (aeroporto in cui atterrare, checkpoint da raggiungere o area in cui trovare qualcosa)		



Invisibilità

Se devi evitare di farti vedere, tieni sotto controllo il radar e mantieniti a distanza di sicurezza dagli aerei nemici. La distanza critica dal nemico è contrassegnata sul radar con un cerchio bianco. Se resti al di fuori del cerchio di distanza critica del nemico, non ti vedranno.

In queste missioni, un indicatore mostrerà il tuo grado di invisibilità. Se le dimensioni dell'area rossa pulsante nell'indicatore di invisibilità aumentano, hai più possibilità di essere notato.



SUGGERIMENTO:

Nelle missioni di infiltrazione, puoi avere un vantaggio significativo se piloti un aereo con i colori del nemico. Potrai sceglierlo nel menu di selezione aereo.

Indicatore radio

In alcune missioni, dovrai localizzare qualcosa. Puoi usare il radiolocalizzatore per cercare i segnali radio del tuo obiettivo. Il segnale sarà più forte se sarai rivolto nella direzione corretta.

L'indicatore di direzione ha una zona pulsante in rosso. Le dimensioni di questa zona diminuiscono se ti allontani dal bersaglio e aumentano se ti avvicini al bersaglio.



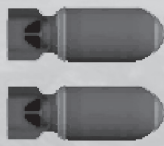
Armi

Ci sono due tipi di armi: primarie e secondarie.

- Armi primarie – Mitragliatrici. I proiettili delle mitragliatrici sono infiniti, ma se spari per troppo tempo le armi si surriscalderanno. La temperatura delle mitragliatrici è indicata a sinistra della manetta.
- Armi secondarie – Razzi/bombe. Puoi passare dai razzi alle bombe e viceversa (vedi Comandi). L'arma che hai scelto verrà visualizzata nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Per ricaricare razzi e bombe occorre tempo. L'indicatore mostrerà se sono pronti, come nell'esempio seguente.



**Razzo ricaricato
al 50%**



NOTA:

Aerei diversi hanno armamenti diversi
per quanto riguarda razzi e bombe.
Anche i tempi di ricarica cambiano.

Colpire gli aerei con i razzi

I razzi sono un'arma molto efficace per distruggere gli aerei nemici, ma possono essere difficili da usare. Nella Seconda Guerra Mondiale non c'erano missili teleguidati, perciò dovrai mirare manualmente i razzi.

Per distruggere un aereo nemico con i razzi, dovrai estrapolare la traiettoria del nemico e mirare il razzo verso il punto di quella traiettoria in cui intercetterà il bersaglio: in termini semplici, devi anticipare il bersaglio. Colpire gli aerei avversari con i razzi è una delle parti più difficili del gioco, ma è una soddisfazione quando il colpo va a segno! Non aver paura di sbagliare: solo così puoi imparare!

SUGGERIMENTO:

Dato che i razzi sono difficili da mirare,
non esitare a lanciaarne una salva sperando che
almeno uno vada a segno.



Adrenalina

La barra dell'adrenalina si trova nell'angolo in basso a destra e incrementa durante il gioco. Quando si attiva l'adrenalina, il tempo sembra rallentare, permettendoti di mirare con più efficacia.

Premi delle campagne – Stelle

Le stelle ti permettono di:

- Sbloccare nuovi aerei
- Migliorare le tue abilità personali (vedi la sezione Abilità personali)

NOTA:

Il numero effettivo di stelle guadagnate viene visualizzato dopo ciascuna missione nella schermata di riepilogo.

Come guadagnare stelle:

- Completando missioni (per ogni missione completata guadagnerai un numero diverso di stelle, secondo la difficoltà e la lunghezza della missione)
- Abbattendo aerei (guadagnerai una stella ogni 5 aerei abbattuti)
- Raggiungendo obiettivi (guadagnerai una stella per ciascun obiettivo raggiunto)

Abilità personali

Dopo una missione in cui avrai guadagnato abbastanza stelle, potrai migliorare le tue abilità personali.

Agilità	Migliora la manovrabilità dell'aereo
Fortuna	Aumenta la percentuale di colpi critici*
Comando	Gli aerei d'appoggio sotto il tuo comando sono più abili
Resistenza	Migliora le tue condizioni fisiche

**I colpi critici distruggono un aereo con un sol colpo (colpo in testa al pilota, al motore o al serbatoio).*



Difficoltà

Puoi scegliere tra quattro livelli di difficoltà.

- Recluta (facile)
- Pilota
- Veterano
- Asso (difficile)

NOTA:

Puoi specificare la difficoltà prima di ciascuna missione o partita in modalità Combattimento aereo.

NOTA:

In multiplayer, la mira automatica è disattivata. Non esistono livelli di difficoltà in multiplayer: vinca il migliore!

Mira automatica

La mira automatica ti aiuta a mirare ai nemici. Il grado di mira automatica dipende dal livello di difficoltà scelto. Al livello di difficoltà Veterano avrai pochissimi aiuti, e al livello Asso la mira è lasciata interamente al pilota.

Salta missione

La funzione Salta missione ti permette di continuare la campagna anche se una delle missioni è troppo difficile. Questo permette ai giocatori di continuare la storia anche se hanno difficoltà con una missione specifica. Ovviamente, non riceverai stelle per la missione saltata.

Se fallisci una missione, la schermata finale di riepilogo avrà un pulsante Salta missione. In ogni campagna, potrai usare questa funzione due volte. Ricorda che se salti una missione sarà comunque considerata fallita: l'aereo che avevi scelto per quella missione avrà bisogno di riparazioni e non sarà disponibile per la missione successiva.

NOTA:

Non puoi saltare le missioni flashback.



Aerei

Panoramica degli aerei

Aereo	Tipo	Fazione	Carico	Posti	Stelle*
Sopwith Camel	Caccia biplano	Royal Flying Corps (WW1)	No	1	0
Zenit	Biplano da carico	Royal Flying Corps (WW1)	Sì	2+	0
Albatros D.V.	Caccia biplano	Luftstreitkräfte (WW1)	No	1	0
Spitfire	Caccia	Royal Air Force	No	1	3
Messerschmitt Bf109	Caccia	Luftwaffe	No	1	80
Lavochkin LA5	Caccia	Red Air Force	No	1	22
Mosquito	Cacciabombardiere	Royal Air Force	Sì	2	140
Ju-87 Stuka	Cacciabombardiere	Luftwaffe	No	2	102
IL2 Sturmovik	Cacciabombardiere	Red Air Force	No	2	32
B-25	Bombardiere	Royal Air Force	Sì	2+	56
Heinkel 111	Bombardiere	Luftwaffe	Sì	2+	170
DB-3	Bombardiere	Red Air Force	Sì	2+	123
Gloster Meteor	Caccia a propulsione	Royal Air Force	No	1	260
Bisnovat-5	Caccia a propulsione	Red Air Force	No	1	194
Messerschmitt 262	Caccia a propulsione	Luftwaffe	No	1	273
Gotha 229	Bombardiere a propulsione	Luftwaffe	No	1	367

*Stelle richieste – numero di stelle necessarie per ottenere questo aereo durante la campagna

Armi e proprietà degli aerei

Aereo	Numero / ricarica razzi	Numero / ricarica bombe	Velocità	Agilità	Resistenza	Potenza di fuoco
Sopwith Camel	0	1/6 s	1	3	1	1
Zenit	0	1/5 s	2	2	2	1
Albatros D.V.	0	1/6 s	1	2	1	1
Spitfire	1/5 s	1/4 s	4	4	3	2
Messerschmitt Bf109	1/5 s	1/4 s	4	4	3	2
Lavochkin LA5	2/8 s	1/6 s	4	5	2	3
Mosquito	2/4 s	3/5 s	4	3	3	3
Ju-87 Stuka	4/7 s	2/4 s	3	3	2	4
IL2 Sturmovik	3/7 s	2/5 s	3	2	4	3
B-25	0	4/4 s	3	1	5	3
Heinkel 111	0	4/3 s	3	1	5	3
DB-3	0	4/3 s	3	2	4	3
Gloster Meteor	3/6 s	3/4 s	5	3	4	5
Bisnovat-5	4/10 s	1/5 s	5	5	2	4
Messerschmitt 262	4/4 s	2/4 s	5	3	4	5
Gotha 229	2/4 s	3/3 s	4	2	4	4

Mitraglieri di coda

Alcuni aerei hanno uno o più mitraglieri di coda. Durante il gioco puoi attivare questa modalità (vedi Comandi) e sparare agli aerei nemici quando sono alle tue spalle. Aereo

Numero di mitraglieri di coda:

Aereo	Numero di mitraglieri di coda
Ju-87 Stuka	1
IL2 Sturmovik	1
B-25	4
Heinkel 111	4
DB-3	2

PARTITA MULTIPLAYER

In multiplayer, puoi lottare per il controllo del cielo con altri sette amici in quattro modalità di gioco: Deathmatch, Deathmatch a squadre, Ruba bandiera, Distruggi e proteggi.

Puoi scegliere tra due tipi di connessione:

- **SYSTEM-LINK** – Gioco in rete locale. Gioca con altri giocatori collegati alla tua rete domestica
- **XBOX LIVE** – Gioca con altri giocatori collegati al servizio XBOX LIVE

Ricerca di server

Nel menu principale, fai clic sul pulsante „Multiplayer” per aprire una schermata per la ricerca di server. Qui potrai vedere il nome della partita, il luogo, la modalità e il numero di giocatori. In Air Conflicts: Secret Wars possono esserci fino a 8 giocatori per partita, ma l'host può specificare un numero più ridotto, se necessario.

Ricorda che nella parte superiore di questo schermo puoi specificare il tipo di connessione.

Perché non riesco a collegarmi a certe partite su XBOX LIVE?

Ci sono tre tipi di NAT (network address translation): **Aperto**, **Moderato** o **Stretto**. Le connessioni Stretto-Moderato o Stretto-Stretto non sono possibili.

Per esempio, se hai un NAT Moderato e vuoi collegarti a una macchina con NAT Stretto, la connessione non sarà possibile. Puoi provare a risolvere i problemi di NAT collegando il computer direttamente al modem.

NOTA:

In questo elenco sono visualizzate solo partite pubbliche. Le partite (sessioni) private non sono visualizzate in questo elenco. Per partecipare a partite private occorre un invito.

NAT	Aperto	Moderato	Stretto
Aperto	OK	OK	OK
Moderato	OK	OK	N/A
Stretto	OK	N/A	N/A

Se non hai un tipo di NAT Stretto, è possibile che tu non senta le comunicazioni audio di alcuni giocatori. Per maggiori informazioni, visita www.xbox.com/support

Scegli un aereo – scegli una fazione

Il giocatore che ospita il gioco può specificare quali forze aeree si scontreranno. Da questo dipende la scelta di aerei. Per esempio, se lo scontro è tra la Luftwaffe e la R.A.F., potrai scegliere solo aerei di quelle aviazioni. Forze aeree avversarie:

- R.A.F. contro Luftwaffe
- Russi contro Luftwaffe
- Russi contro R.A.F.
- La Grande Guerra (Royal Flying Corps contro Luftstreitkräfte)

NOTA:

La modalità deathmatch è tutti contro tutti, non vengono scelte fazioni.

La scelta dell'aereo determina la scelta della fazione - se scegli un aereo della R.A.F. combatterai per la R.A.F.

Statistiche, menu e messaggi nella sala d'aspetto o nel gioco

Per visualizzare la pagina delle statistiche durante il gioco, metti in pausa. Il gioco non si fermerà, ma verranno visualizzati la pagina delle statistiche e il menu.

In questo menu potrai anche scollegarti dalla partita o invitare un amico a giocare. Il giocatore host inoltre ha la possibilità di terminare l'intera partita.

Per partecipare a una chat testuale con i tuoi amici occorre una chatpad o una tastiera USB collegata a Xbox. Per attivare la console della chat, premi il tasto BACKSPACE. Se premi BACKSPACE e non è presente alcun testo, la console verrà chiusa; premi INVIO per inviare il messaggio agli altri giocatori.

Ricorda che puoi collegare le cuffie per parlare con gli altri giocatori via System-link.

Modalità multiplayer

Deathmatch (DM)

La modalità multiplayer deathmatch è uno scontro tutti contro tutti in cui chiunque può abbattere chiunque. Vince il giocatore con il punteggio (numero di aerei abbattuti) più alto al termine della partita.

Deathmatch a squadre (DM)

Nella modalità multiplayer Deathmatch a squadre due squadre si affrontano per abbattere quanti più aerei nemici possibili. Gli aerei nemici saranno segnati in rosso sul radar.

Ruba bandiera (CTF)

In modalità Ruba bandiera, due squadre si affrontano per conquistare la bandiera nemica. Vince chi ha entrambe le bandiere nella base della sua squadra.

Per catturare la bandiera nemica, un giocatore deve avvicinarsi all'avversario che porta la bandiera (o alla base nemica, se la bandiera è alla base). Se il nemico cattura la tua bandiera, potrai riprenderla nello stesso modo.

	(rosso) Base nemica		(verde) Base alleata
	(rosso) Posizione della bandiera nemica		(verde) Posizione della bandiera alleata

Distruggi e proteggi (D&P)

In modalità Distruggi e proteggi, due squadre si affrontano per distruggere 10 bersagli nemici (p. es. carri armati o navi). La prima squadra che distrugge tutti i bersagli vince il set e dà inizio al set successivo. I giocatori possono scegliere se pensare a distruggere i bersagli nemici o a proteggere i propri dall'attacco nemico.

	(rosso) Bersagli da distruggere		(verde) Bersagli da proteggere
--	--	---	---------------------------------------

Host della partita

Qualsiasi giocatore può fare da host per una partita. Come host, potrai specificare le impostazioni seguenti.

Nome	Il nome della partita, visualizzato nell'elenco dei server quando si cerca un server. In questo modo i tuoi amici potranno riconoscere la partita.
Partita privata	Puoi specificare se la partita è una sessione pubblica o privata. Se la sessione è privata, gli altri giocatori potranno partecipare solo se riceveranno un invito dall'host.
Modalità di gioco	Puoi scegliere tra 4 modalità multiplayer (DM, TDM, CTF, D&P).
Fazioni battaglia	(se Modalità di gioco non è DM) – Specifica quali aviazioni si affronteranno.
Limite partita	Puoi specificare se la partita è a tempo illimitato oppure con limite di punteggio o di tempo.
Valore del Limite partita	Specifica il valore del punteggio o tempo limite (come da Limite partita).

Posizione/Condizioni meteo/Anno	Specifica la posizione sulla mappa di gioco e i dettagli.
Visibilità radar limitata	Se questa opzione è attiva, i giocatori avranno funzionalità radar limitate (compresi gli indicatori di direzione a bordo schermo). Solo gli aerei in linea di vista e a distanza ridotta saranno visibili sul radar. Inoltre, il nome del giocatore verrà visualizzato solo per questi aerei.
Aerei consentiti	Il giocatore host può specificare i tipi di aerei consentiti: Caccia, Cacciabombardieri, Bombardieri pesanti o Aerei a propulsione.

Ricorda che nella parte superiore di questo schermo puoi specificare il tipo di connessione.

OPZIONI

Dal menu principale, fai clic su Opzioni. In questo menu potrai vedere la configurazione dei comandi, il volume di audio e musica, l'inversione asse Y.

Modalità di comando	Questa impostazione seleziona la modalità arcade o simulazione per il Controller Xbox 360.
Sensibilità asse X	Questa impostazione determina la velocità con cui l'aereo vira lungo l'asse X (destra-sinistra). Riduci questa impostazione se l'aereo oscilla molto e aumentala se risponde poco ai comandi.
Sensibilità asse Y	Questa impostazione determina la velocità con cui l'aereo vira lungo l'asse Y (alto-basso). Riduci questa impostazione se l'aereo oscilla molto e aumentala se risponde poco ai comandi.
Inverti asse Y	Questa impostazione determina se il comando „su“ inclina il muso dell'aereo verso l'alto o verso il basso.
Audio abilitato e volume audio	Questa impostazione attiva o disattiva gli effetti sonori. Inoltre puoi impostare il volume degli effetti nel gioco (0 per disattivare l'audio, 100 per il volume massimo).
Musica abilitata e volume musica	Questa impostazione attiva o disattiva la musica. Inoltre puoi impostare il volume della musica nel gioco (0 per disattivare l'audio, 100 per il volume massimo).
Mirino abilitato	Questa impostazione visualizza o rimuove il mirino dell'aereo.
Indicazioni sullo schermo abilitate	Questa impostazione visualizza o rimuove le indicazioni di direzione dell'aereo (indicazioni rosse e verdi a bordo schermo che indicano bersagli e alleati). È utile per l'acquisizione di schermate.
Interfaccia utente abilitata	Questa impostazione visualizza o rimuove l'interfaccia grafica utente (radar, contagiri, dialoghi, eccetera).

XBOX LIVE

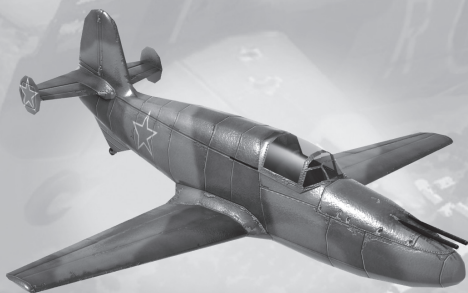
Xbox LIVE® permette di connettersi ad altri giochi, opzioni di intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visitare il sito www.xbox.com/live.

Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

Impostazioni Familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.



RICONOSCIMENTI

DEVELOPMENT GAMES FARM

Head of Development
Peter Nagy

Project Lead
Peter Adamcik

**PlayStation®3
programming**
Jan Kerekes

Xbox 360 programming
Peter Adamcik

Additional programming
Peter Raska

3D artist
Simon Meszaros

Additional 3D artist
Martin Miklica
Vladimir Roth
Lubomir Timko
Martin Timko
Michael Molcan

Martin Kocisek
David Jankes

2D artist
Simon Meszaros

Additional 2D artists
Tibor Jursa

Additional art
Peter Adamcik
Peter Sviantek

Senior technical consultant
Marek Baca

QA Lead
Martin Ohriska
Peter Saro

QA
Peter Sviantek
Ivan Schlossar
Vladimir Schlossar
Peter Hornak
Michael Babincak
Richard Loukuta
Vladimir Baloga

PUBLISHING
BITCOMPOSER GAMES GMBH

Managing Director
Wolfgang Duhr & Oliver Neupert

Head of Product Management
Stephan Barnickel

Head of Development
Elmar Grunenberg

Product Management
Lukasz Szczepanczyk

Public Relations
Nadine Knobloch

Sales
Veronika Tomasevic-Sanz

QA
Helge Preglow
Jochen Meckel

bitComposer Games GmbH
© 2010/2011
www.bitComposer.com

SUPPORTO TECNICO



Inviare la richiesta a:

assistenza@deepsilver.net